

SEGAAGES 2500



GOLDEN AXE

GOLDEN AXE

SEGAAGES 2500
Series Vol. 5

ゴールデンアックス

- アーケード
- 1989年
- アクション
- SYSTEM16基板



- アーケード
- 1989年
- アクション
- SYSTEM16基板

「忍」「獣王記」などSYSTEM 16基板でのアクションが定番化しつつある中の1本。アクションとしては珍しくスコアがなく、代わりに「偏差値」が表示された。



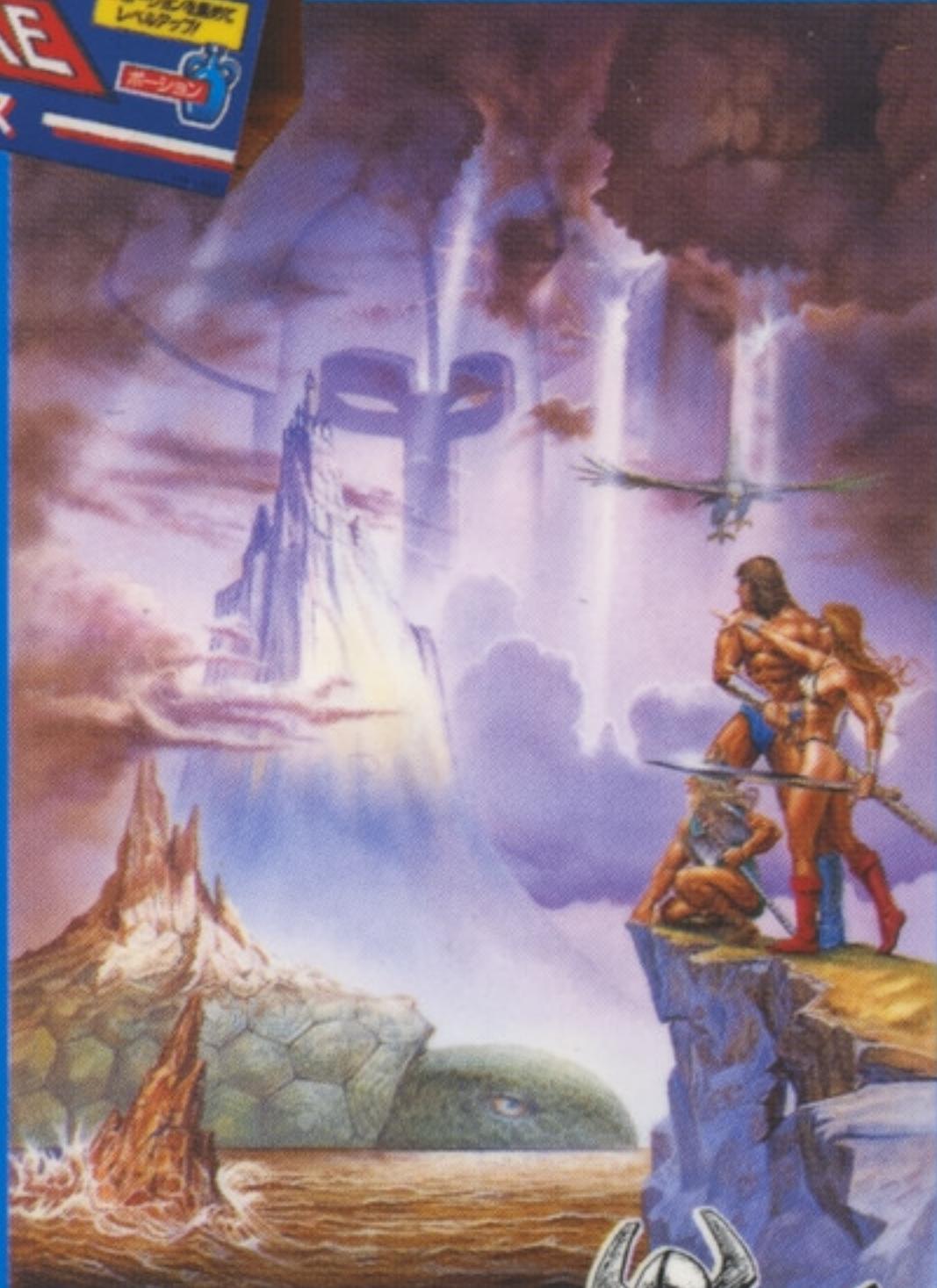
GOldEN AXE

ゴールデンアックス

ファンタジック・アクションの代表格

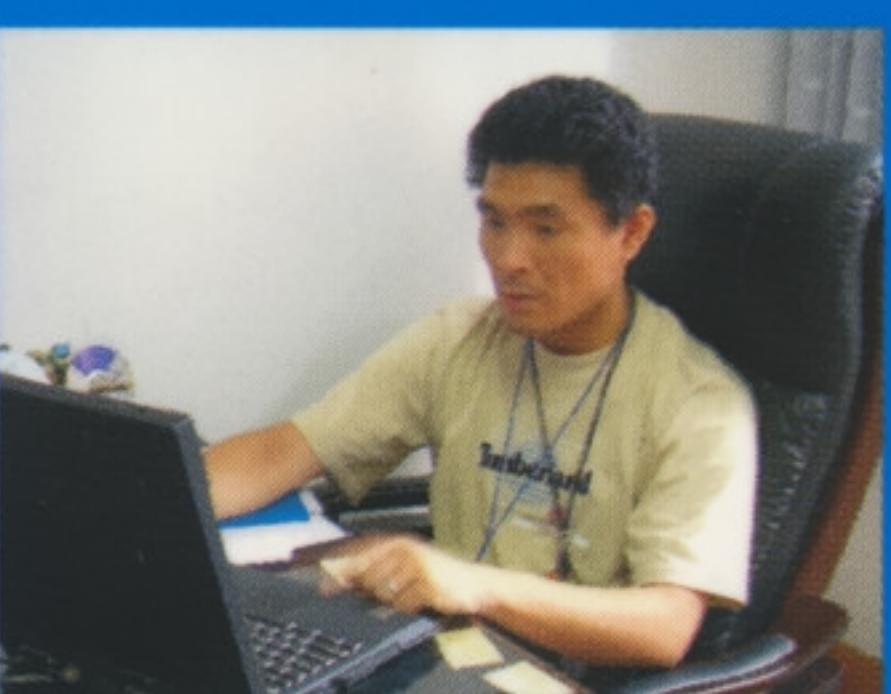
剣と魔法のファンタジックな世界を舞台に繰り広げられる、3人の戦士たちの闘い。この「ゴールデンアックス」は'89年にアーケードで登場したアクションゲームだ。3人のキャラクターたちの武器を使った多彩なアクションと、ド派手に繰り出される攻撃魔法が売りで、当時のRPGブームにおけるファンタジー世界の認知度も高く、多くのゲームファンの目に止まった。以降アーケードや家庭用マシンにて、移植や続編が作られ、セガの人気シリーズの一つとなっている。

オーソドックスな中にも個性的なキャラが多いのも人気の理由。上はプレイヤーが乗って尻尾で攻撃するチキンレッグ。右が諸悪の根元である巨人デス・アダーだ。



トレンドと自己流が混在するファンタジーの世界

NOTE ■当時のトレンドだった斜め見下ろしのアクションに、RPGのファンタジーの世界観を取り入れたのが企画の初めでしたね。世に言う「ドラゴンクエスト」ブームもあって、私なりの「ドラクエ」風味を入れてみたんですが、当時の上司にはイマイチ理解されませんでしたね(笑)。この前に作った「獣王記」が作品として納得していませんでしたので、「ゴールデンアックス」ではキャラクター選択ができたり、派手な魔法を用意するなどして、絶対にプレイヤーが楽しんでくれる作品にしようという目標がありました。その甲斐あってか、ゲームセンターで100円玉積み上げてこのゲームを遊んでくれているのを見たときは、感激してアドrenaline出ましたよ(笑)。それ以降アクションゲームを作ることにはまってしまいましたね。



株式会社ワウエンターテイメント

内田 誠

本作や「ダイナマイト刑事」「ウイングウォー」など、独特のゲームを手がけた名物ディレクター。